GUÍA RÁPIDA CODEX DRACHENFEST

LA HERMANDAD DEL ACERO

ÍNDICE

GUÍA RÁPIDA CODEX DRACHENFEST **2**

1. Creación personaje: **2**
Habilidades de Personaje 2

2. Magia **4**
Habilidades mágicas 5

3. Alquimia **6**
Bebidas 7
Hojas venenosas 7
Polvos 8

4. Rangos de personaje **8**

5. Armaduras **8**

6. Combates **9**
Disparos 9
Reglas combates 9
Asedios 9

Guía Rápida Codex Drachenfest

1. Creación personaje:

- Libre elección de las habilidades, con un total de 15 puntos básicos y 1 extra por cada 10 días de juego y 1 adicional por cada Drachenfest.
- Para conseguir tener acceso cualquiera de las habilidades de Magia o alquimia, se necesita la habilidad de personaje de "acceso a habilidades Mágicas o Alquimia".
- Resistencia a la magia, alquimia y daño se adquieren con punto de personaje que se representan usando el sistema de rangos, la habilidad de resistencia al daño es necesaria para prevenir la muerte por asesinato.
- Ciertas habilidades mágicas solo pueden adquirirse a través del sistema de gremios, no pueden ser compradas.
- Las habilidades solo se pueden comprar 1 Única vez, excepto resistencia adicional a la magia, daño, alquimia y rango de magia adicional.
- Algunas habilidades solo se puede acceder con la comprar de otras habilidades y están marcadas con un *.
- Todos los personajes pueden aprender cualquier tipo de habilidad sin restricciones.

Habilidades de Personaje

Arma 1 mano (1p)	Arma a 2 manos (2p)	Arma de asta (2p)	Arma proyectil (2p)
Arma asedio (3p)	Ambidiestro (2p)	Pelea (1p)	Uso escudo (3p)
Armadura L Falsa (2p)	Armadura M Falsa (4p)	Armadura P Falsa (8p)	Regeneración (2p)
Dureza (2p)	Primeros auxilios (1p)	Curación (2p)	Medicina (4p)
Encender fuego (1p)	Leer/escribir (1p)	Matemáticas (1p)	Hierbalismo (1p)
Trabajar madera (2p)	Trabajar piel (2p)	Trabajar metal (3p)	Cerraduras (2p)
Trampas (3p)	Acceso A alquimia (2p)	Acceso S alquimia (1p)	Acceso Magia (2p)
+1 resist daño (4-5p)	+1 resist Magia (2-3p)	+1 resist Alquimia (2p)	

- Armas a 1 mano (1p): longitud máxima 115cm, incluye dagas y armas arrojadizas, necesaria para "ambidiestro"
- Ambidiestro (2p): utilización de dos armas simultáneamente.
- Armas a 2 manos (2p): longitud máxima 180cm.
- Armas de asta (2p): longitud máxima 250cm, exclusivos de armas de asta, lanza, picas o similar.
- Armas de proyectiles (2p): pequeñas y medianas ballestas, arcos y pistolas de mano.
- Armas de asedio (3p): uso de armas de asedio de tamaño grande, balistas, catapulta…
- Pelea (1p): el personaje puede participar en luchas sin armas. Esta habilidad requiere el consentimiento de todos los jugadores involucrados y con habilidad de pelea. Se representa de forma teatral, el contacto real no está permitido y no se utiliza la fuerza mientras se pelea, puñetazos simulados. Si se interviene con algún arma, la pelea se termina y se aplica las normas de combate generales. Si no tiene esta habilidad su rango es 0. Las habilidades, armas de una mano, a dos manos, asta y ambidiestro añaden +1 al rango de pelea. Hasta un máximo de 10 puntos. Al empezar la pelea los jugadores deben de decir su rango de pelea, dónde el más alto ganara el enfrentamiento, en caso de empate el indicador del rango de pelea será el vencedor.
- Uso de escudo (3p)
- Armadura Ligera Falsa (2p): el personaje puede utilizar armadura de material alternativo al acero y la piel. Debe proteger 2 partes del cuerpo y añade 2p a la armadura del personaje.
- Armadura Mediana Falsa (4p): debe proteger 3 partes del cuerpo y añade 4p a la armadura del personaje.
- Armadura Pesada Falsa (8p): debe proteger 5 partes del cuerpo y añade 6p a la armadura al personaje.
  Las armaduras Falsas deben ser representadas de forma correcta (ropa simple no es suficiente) y debe ser mostrada en el chequeo de material donde será evaluada y se tomara una decisión que será irrevocable. Esta armadura se marca con una tarjeta amarilla que debe ser **Siempre visible**.
- Regeneración (2p): el personaje no morirá desangrado. Cada punto de vida perdido se recupera con 6h de sueño y no es incompatible con otras habilidades de curación. El personaje caerá inconsciente si su vida llega a 0.
- Dureza (2p): el jugador no cae inconsciente cuando su vida llega a 0. Podrá susurrar palabras sueltas y solo podrá arrastrarse débilmente.
- Primeros Auxilios (1p): uso de material apropiado para la curación para estabilizar a aquellos que tengan 0 o menos puntos. El jugador no morirá desangrado y el jugador que aplique los primeros auxilios ha de hacer un tratamiento de 5min.
- Curación (2p): duración de 5 min el tratamiento y regenera 1 punto de vida. Para acceder a curación debe tener primeros auxilios y esta es un prerrequisito para Medicina. No se puede recuperar los vendajes.
- Medicina (4p): cura de forma profesional. 5min de tratamiento y regenera 2 puntos de vida. Los vendajes ya se puede recuperar. **No** se puede aplicar curaciones a aquellos jugadores que lleven **más de 10 min a 0 puntos**.
- Encender fuego (1p): debe representarse como tal siguiendo las reglas de seguridad.
- Leer/escribir (1p).
- Matemáticas básicas (1p): contar, jugar al casino…
- Herbalismo (1p): el jugador puede plantar plantas IN-TIME, debe tener un jardín propio que deberá ser cuidado que con suerte obtendrá resultados pasada 1 noche.

Nota: se debe comunicar al master para que conozca su posición que se marcara con cuerdas o maderas. Esta habilidad no crea pociones o mezclas.

- Trabajar madera (2p): se puede reparar escudos rotos, estructuras de defensa y cualquier trabajo sobre madera, siempre IN-TIME. Duración 5 min. Puede evaluar el estado de las defensas de los oponentes. Es necesario herramientas para hacer los trabajos. Es necesarias esta habilidad para acceder a Maestro ingeniero.
- Trabajar la piel (2p): puede reparar cualquier armadura de cuero y cualquier trabajo con piel IN-TIME, cada 5 min de reparación simulada 1 punto de armadura. Se necesitan herramientas para el trabajo.
- Trabajar el metal (3P): reparar metal y cualquier trabajo de este material IN-TIME. Cada 5 min 1 punto de armadura. Se necesitan herramientas.
- Abrir/construir cerraduras (2P): se representa con un envoltorio sellado con la palabra SCHLOSS con el rango de la cerradura.
  Rangos creación: por cada 10 min de trabajo 1 rango hasta máximo de 10, excepción Maestro en cerraduras. Se deberá informar aun Master para que el ponga el envoltorio con el rango.
  Rangos apertura: se compara el rango con el de la cerradura, el jugador debe emplear 5min para añadir 1 rango. Una vez conseguido se descubre el envoltorio si es mayor o igual que este la cerradura se abre, y el rango conseguido es inferior, permanece cerrada. No se puede emplear la fuerza brutal para abrirlas.
  No se puede reducir el tiempo para crear o abrir cerraduras entre varios jugadores.
- Encontrar/desarmar/construir trampas (3p): llevan el envoltorio de Falle con el rango de esta. Se pueden encontrar trampas activando esta habilidad y actuando.
  Rango creación: se emplea 10 min por cada rango, máximo 10 excepto Maestro en trampas. Se debe informar a un Master para el envoltorio con el rango y negociar el efecto de la trampa.
  Rango Desarme: por cada 5 min empleado añade 1 rango, una vez llegado al rango deseado se descubre el envoltorio de este, si el rango del desarme es igual o mayor que la trampa esta se desactivará, en caso de ser inferior la trampa actúa.
  Nota: el efecto de la trampa debe ser acatado honestamente, no se puede reducir el tiempo con ayuda de otro jugador, pero hay que tener en cuenta que para crear trampas con estructuras de madera o hierro, se necesita las habilidades correspondientes o la ayuda de otro personaje.
- Acceso a habilidades mágicas (2p): rango base 1, precondición para habilidades mágicas
- Acceso a habilidades simples de alquimia (1p): categoría 1. Precondición para habilidades avanzadas de alquimia.
- Acceso a habilidades avanzadas de alquimia (2p): categoría 2 y 3 en alquimia avanzada. Las creaciones se deben de llevar a cabo dentro del laboratorio del gremio de alquimistas.
- +1 Rango de resistencia al daño (4-5p): el personaje consigue 1 punto de vida extra. Se puede comprar varias veces hasta un máximo de 10. Si el personaje tiene acceso a habilidades mágicas, debe pagar 5p.
- +1 rango de resistencia a la magia (2-3p): máximo de 10 puntos, con acceso a habilidades mágicas solo se pagará 2p.
- +1 Rango de resistencia a la alquimia (2p): máximo de 10 puntos.

2. Magia

Rango máximo 10, por cada 5 puntos de creación de personaje el rango mágico incrementa +1.

Modo de empleo: debe recitar una fórmula mágica de **mínimo 10 palabras** y debe **repetirse una vez por cada rango** que este quiera lanzar y su rango se lo permita, en la última repetición el lanzador debe gritar en voz alta y en ingles el nombre y rango del hechizo. Deberá esperar tantos minutos como rango del hechizo para volver a lanzar otro. Si el rango de la magia es igual o inferior a la resistencia del objetivo el hechizo no tiene efecto. Si el jugador es interrumpido o decide no seguir con la formula, deberá permanecer exhausto y no podrá hacer uso de ninguna habilidad mágica.

- Cada 5 puntos de personaje en magia, gana 1 rango de magia adicional
- Solo puede usar las habilidades mágicas hasta su rango.
- Por cada rango usado en el hechizo un minuto de descanso. Rango 5 -> 5 min
- **NO** es posible el uso de habilidades mágicas mientras se va equipado con cualquier pieza metálica.
- Los objetos mágicos solo pueden crearse o eliminarse con un ritual mágico
- La habilidad de Ritual Mágico solo puede ser usada en lugares especiales y marcados.
- No existe ninguna magia que no se haya creado en el mundo de los Dragones.

Ceguera (1p)	Mudo (1p)	Sordera (1p)	Dormir (2p)
Golpe de viento (1p)	Bola de energía (4p)	Amistad (3p)	Miedo (2p)
Arma pesada (1p)	Confusión (1p)	Verdad (3p)	Neutraliza veneno (2p)
Curación magic (2p)	Luz (1p)	Campo energía (3p)	Identif. Magia (2p)
Armadura mag. (4p)	Ritual mágico (2p)	Dispersión mag. (3p)	+rango magia (1p)

Habilidades mágicas

- Ceguera (1p): debe estar el objetivo en un radio de 5 metros, 1 minuto por rango de hechizo, el jugador cegado debe bajar la cabeza y mirar sus pies mientras dure.
- Mudo (1p): objetivo a radio 5 metros, 1 minuto por rango mudo.
- Sordera (1p): objetivo a radio 5 metros, 1 minuto por rango sordo.
- Dormir (2p): objetivo a radio 5 metros, 1 minuto por rango dormido, se puede dispersar con Dispersión mágica, un golpe puede despertar al personaje, pero debe permanecer adormilado.
- Golpe de viento (1p): objetivo a radio 5 metros, el objetivo y adyacentes a él retroceden 5 metros.
- Bola de energía (4p): el mago debe lanzar una bola de softcombat a un objetivo, si le impacta sufre tantos puntos de daño directos a la vida como rango tenga la bola, ignora la armadura y los escudos, a no ser que sea de rango 10 que este se rompe.
- Amistad (3p): el mago debe entregar un presente a su objetivo, si tiene éxito el objetivo se convertía en su mejor amigo, 1 minuto por rango. La fórmula se tiene que recitar 5 minutos antes de la entrega, si pasan más de 5 minutos no tiene efecto.
- Miedo (2p): objetivo a radio 5 metros, si tiene éxito el objetivo debe huir gritando despavorido del lanzador como mínimo 10 metros por rango.
- Arma pesada (1p): objetivo a radio 5 metros, el arma del objetivo no puede levantarla aunque sea con ambas manos al menos 1 min por rango.
- Confusión (1p): objetivo a radio 5 metros, 1 minuto por rango, se ve preso en alucinaciones, formas extrañas y personas a las que no reconoce.

- Verdad (3p): el mago debe tocar al objetivo para tener éxito, 5 min por rango y el jugador le tiene que contestar toda la verdad.
- Neutralizar veneno (2p): el mago debe tocar al objetivo, si el rango aplicado es igual o mayor al rango del veneno, este es neutralizado.
- Curación mágica (2p): al objetivo se le debe haber aplicado la habilidad de primeros auxilios, se recupera tantos puntos de vida como rangos haya utilizado.
- Dispersión de magia (3p): solo funciona en maldiciones temporales. El rango de la habilidad tiene que ser igual o superior a la maldición a dispersar para tener éxito.
- Luz (1p): con éxito, una pequeña luz se iluminara, simulado con una linterna, 5 minutos por rango, si el mago utiliza otra habilidad a la vez la luz se apagara.
- Campo de energía (3p): si tiene éxito, el mago crea una campo de energía mágico a su alrededor que repele ataques físicos y mágicos. Debe ir recitando la formula y el rango constantemente y mover una pelota de softcombat sobre su cabeza o si no desaparecerá el campo. Solo puede ser atacado por otro mago de mismo rango o por un arma de asedio, que solo romperán el campo y no dañan al mago.
- Identificar magia (2p): debe tocar al objetivo, si el rango es superior al del objetivo, el lanzador recibe la información sobre esta.
- Armadura mágica (4p): para aplicar eta habilidad el mago debe poseer la habilidad de ritual mágico. Se aplica sobre el mismo, debe hacer un pequeño ritual de 10 min en cualquier lugar y entonces aparece un campo de fuerza alrededor suyo. Recibe tantos puntos de armadura como rangos utilizados. No puede atacar con armas de cuerpo a cuerpo desde dentro del campo de fuerza. El campo dura hasta que reciba tantos puntos como rangos utilizados. Si el personaje duerme 6 horas, este desaparece. Se debe representar con una banda azul, y llevara tantas como rango haya utilizado. No puede llevar ninguna armadura de acero, si se le añade este desaparece.
- Ritual mágico (2p): prerrequisito para armadura mágica. El mago puede participar el rituales mágicos, él o con varios magos, solo un maestro de rituales puede integrar un personaje. Solo están permitidos en el círculo de rituales. El maestro de rituales será el encargado cuales son los objetivos o componentes necesarios. Debe informar 1h antes de que se va a efectuar un ritual. El maestro decidirá si ha tenido éxito o no el ritual.
- Rango de magia adicional (1p): rango máximo 10.

3. Alquimia

El personaje obtiene conocimientos de las leyes de la alquimia básica y como fabricar ingredientes, en juego. Cada habilidad le da un conocimiento de una mezcla especial, que solo podrá ser aprendida una vez. Cuando el sello de una mezcla se rompe, la poción pierde sus efectos después de 5 minutos.

El éxito de una producción depende de su duración, el uso de los ingredientes correctos y las cantidades adecuadas, un Máster debe darle el visto bueno. Debe pasar 10 min por rango para fabricar una pócima y añadir tantas veces como rango se desee de ingredientes. Las bebidas solo podrán llevar agua y colorante alimentario para evitar posibles alergias. Si el alquimista es interrumpido más de 10 minutos, la poción no tiene efecto.

Las mezclas se pueden dividir en niveles inferiores, pero no se pueden unir mezclas de rangos pequeños para formar una mezcla más poderosa.

El éxito de la aplicación será en base a la resistencia contra la alquimia, si es igual o superior al rango de la pócima, esta no hará efecto.

Se necesita la habilidad de herbalismo o acceso a las habilidades de alquimia, para poder detectar y hacer uso IN-TIME de las hierbas del personaje.

Se puede detectar pociones y venenos invirtiendo 5 min por nivel analizado. Se necesita un antídoto para cada veneno, no hay un universal.

Ceguera (1p)	Silencio(1p)	Sordera(1p)	Sueño(1p)	Amistad(1p)
Confusión(1p)	Verdad(1p)	Amnesia(1p)	Veneno(1p)	Antídoto(1p)
Curación(1p)	Meditación(2p)	Salud(2p)	Hoja sueño(3p)	
Hoja confusión(3p)	Pólvora(3p)	+ armadura(2p)	Hoja veneno(3p)	

Bebidas

Su efecto se puede anular utilizando la misma mezcla.

- Ceguera (1p): ciego durante 5min por nivel
- Silencio (1p): mudo durante 5min por nivel
- Sordera (1p): sordo durante 5min por nivel
- Sueño (1p): duerme durante 5min por nivel, debe mirar a sus pies. Se le puede despertar con un golpe, pero debe permanecer adormecido hasta que pase el efecto.
- Amistad (1p): tu mejor amigo durante 5min por nivel
- Confusión (1p): el objetivo flipa pelotillas 5min por nivel
- Verdad (1p): honesto durante 5 min por nivel, y 1 pregunta por nivel.
- Amnesia (1p): se olvida de los 5 minutos últimos de su vida por cada nivel.
- Venenosa (1p): tantos puntos de daño por nivel. NO PUEDE SER NEUTRALIZADO.
- Antídoto (1p): se necesita un antídoto por cada tipo de veneno.
- Curación (1p): cura tantos puntos de vida como nivel de la bebida. Siempre tiene éxito
- Meditación (2p): reduce el tiempo de extenuación, tantos minutos como niveles.
- Salud (2p): concede un punto de vida adicional durante 5 minutos por nivel.

Hojas venenosas

Se debe simular siempre la lubricación de las hojas, armas arrojadizas y proyectiles no pueden ser lubricadas.

Los recipientes de las hojas deben estar sellados y aprobados por un Máster y anotados bajo el sello.

Las armas lubricadas se marcan con un trozo de papel de alquímico.

La poción pierde el efecto pasado 5 min si se rompe el sello. El portador del arma debe llevar el papel alquímico para mostrarlo en caso de malentendidos. El veneno traspasa la armadura, hasta la piel y esta hasta la sangre aunque el arma no haya hecho daño.

El nombre del veneno y el nivel se tiene que anunciar en inglés.

Solo funciona una vez, al primer golpe se considera usado y se debe romper el papel.

- Veneno del sueño (3p): el sujeto cae dormido 5 minutos por nivel. Con un golpe se despierta, pero adormilado.
- Veneno (3p): hiere al sujeto tantos puntos como nivel. No puede ser neutralizado con otro veneno.
- Confusión (3p): al ser golpeado ve alucinaciones, ruidos, sombras, no reconoce a nadie. 5 minutos por nivel.

Polvos

- Pólvora (3p): poción inflamable (no real) con explosivo. Necesaria para armas de fuego. El usuario tendrá tantos disparos como niveles de poción. Los efectos son acordados con el máster.
- Polvos explosivos (habilidad gremio): gran explosión, necesaria para producir bombas y solo producida dentro del gremio de alquimistas.
- Aumentar armadura (2p): un maestro herrero incrementa el valor de la armadura en 1 punto por nivel.

4. Rangos de personaje

- Resistencia al daño
- Resistencia a la magia
- Resistencia a la Alquimia

Rango total de resistencia es de 12, un máximo de 9 por tipo de resistencia, siempre gana el que recibe el daño en caso de empate.

5. Armaduras

El valor máximo de armaduras es 10 sin casco y 11 con casco. Los factores de armadura se sumada y se divide el total por 2.
Yelmo suma +1 al total final.

Tabla de puntuación de armaduras

Ubicación	Cuero 2mm	Cota de malla	Escamas	Placas de acero
Torso				
Parte superior del torso, delantera	0,25	0,5	0,75	1
Parte superior del torso, trasera	0,25	0,5	0,75	1
Parte inferior torso, parte delantera	0,25	0,5	0,75	1
Parte inferior torso, parte trasera	0,25	0,5	0,75	1
Brazos				
Deltoide, Biceps parte anterior del brazo	0,25	0,5	0,75	1
Deltoide, Biceps parte posterior del brazo	0,25	0,5	0,75	1
Antebrazo, parte anterior	0,25	0,5	0,75	1
Antebrazo, parte posterior	0,25	0,5	0,75	1
Piernas				
Zona superior, parte anterior	0,25	0,5	0,75	1
Zona superior, parte posterior	0,25	0,5	0,75	1
Zona inferior, parte anterior	0,25	0,5	0,75	1
Zona inferior, parte posterior	0,25	0,5	0,75	1

6. Combates

La vida básica de un personaje es de 2 puntos de vida. A no ser que se incremente con resistencia al daño. Hasta un máximo de 11 puntos, 9 puntos de resistencia más de 2 básico.
Los puntos de vida son la suma de la vida básica más el valor de armadura, con un máximo de 23 puntos.

Disparos

El efecto de los disparos será igual que el golpe de viento, con una carga entre disparos de 1 minuto y el alcance de esa es de 10 metros.

Reglas combates

Golpes en cabeza, genitales y estocadas está prohibido.
Las cargas de intensidad moderada deben tener un cuerpo blando (escudo) entre los oponentes.
Las armas de asedio causan 5 puntos de daños directos a la vida básica, en caso de proteger con el escudo solo causan 3 puntos y este se rompe.
El resto de arma causa un punto de daño, excepto proyectiles que causan 1 punto de daño directo a vida básica.

Asedios

Las normas dictadas por los Masters son acatadas sin discusión alguna.